

Unidade V:

Tipos Abstratos de Dados Flexíveis - Introdução



PUC Minas

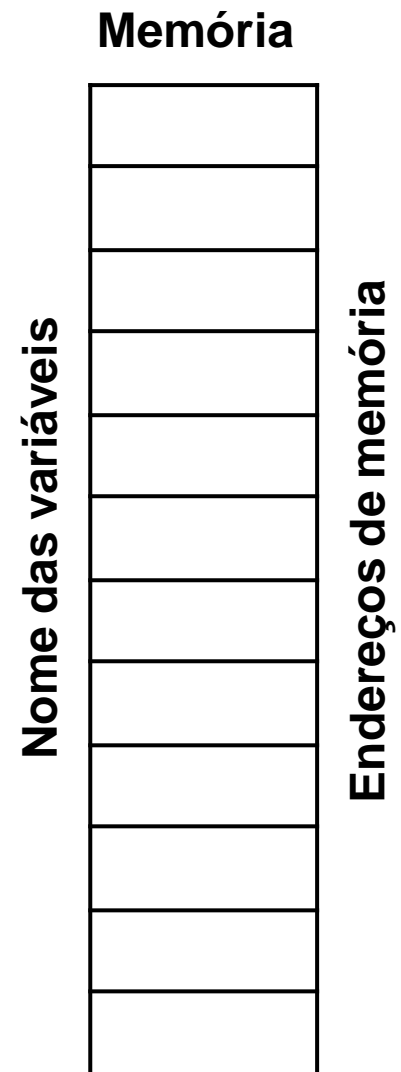
Adaptação dos slides elaborados pelo Instituto de Ciências Exatas e
Informática - Departamento de Ciência da Computação

Exercício

- Mostre a execução do programa abaixo

```
...  
Cliente c1 = new Cliente(1, "aa");  
Cliente c2 = null;  
c2 = c1;  
c2 = null;  
...
```

Representação gráfica



Exercício

- Mostre a execução do programa abaixo

...

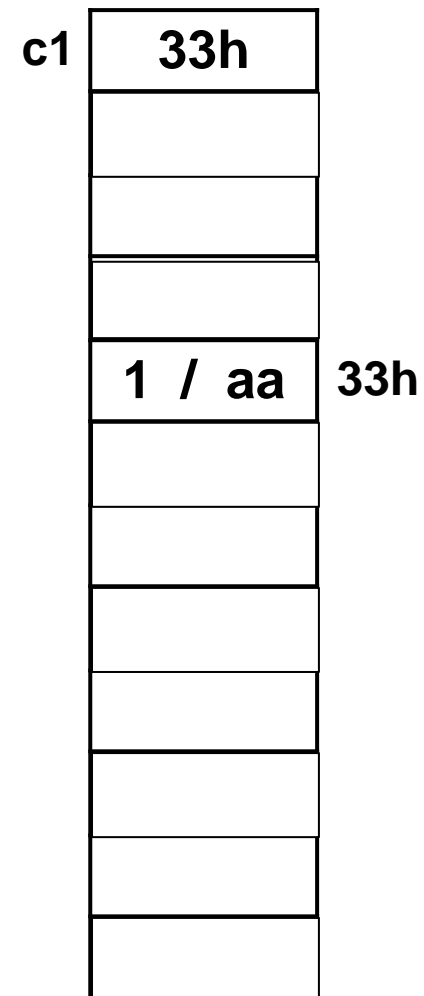
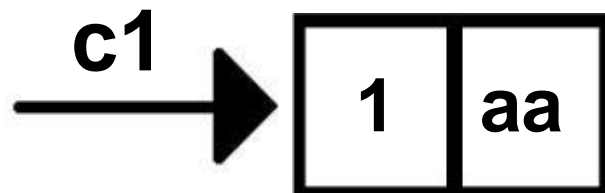
Cliente c1 = new Cliente(1, "aa");

Cliente c2 = null;

c2 = c1;

c2 = null;

...



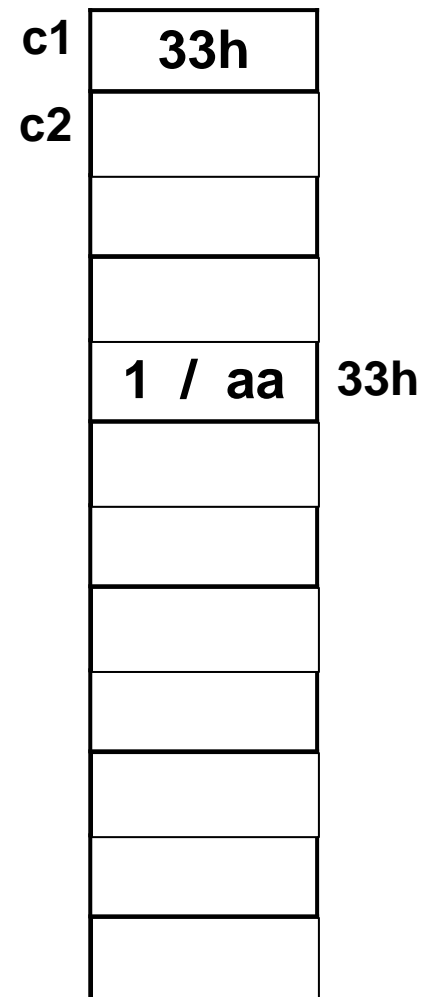
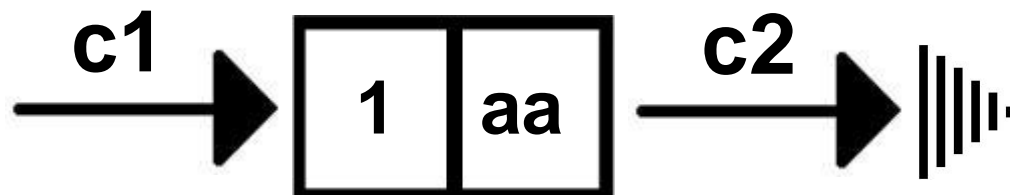
Exercício

- Mostre a execução do programa abaixo

```

...
Cliente c1 = new Cliente(1, "aa");
Cliente c2 = null;
c2 = c1;
c2 = null;
...

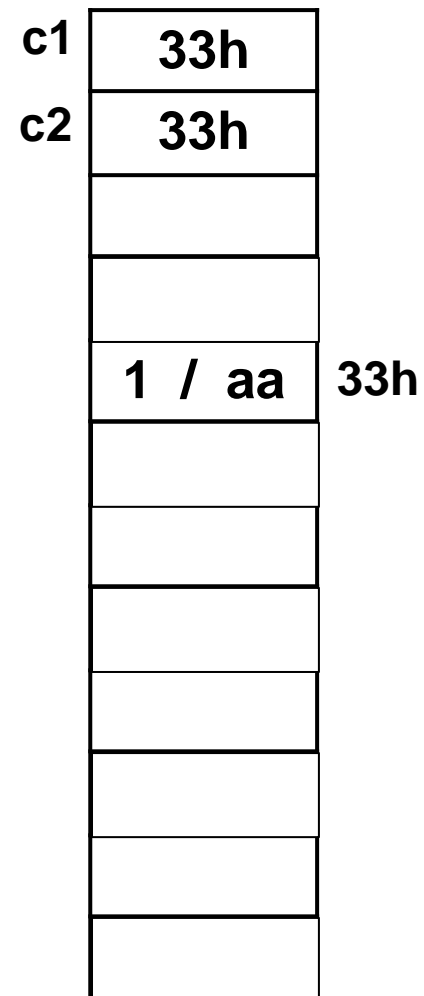
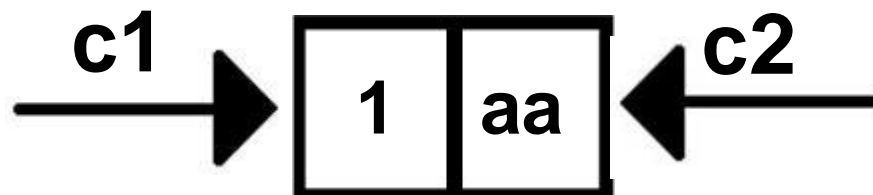
```



Exercício

- Mostre a execução do programa abaixo

```
...  
Cliente c1 = new Cliente(1, "aa");  
Cliente c2 = null;  
c2 = c1;  
c2 = null;  
...
```



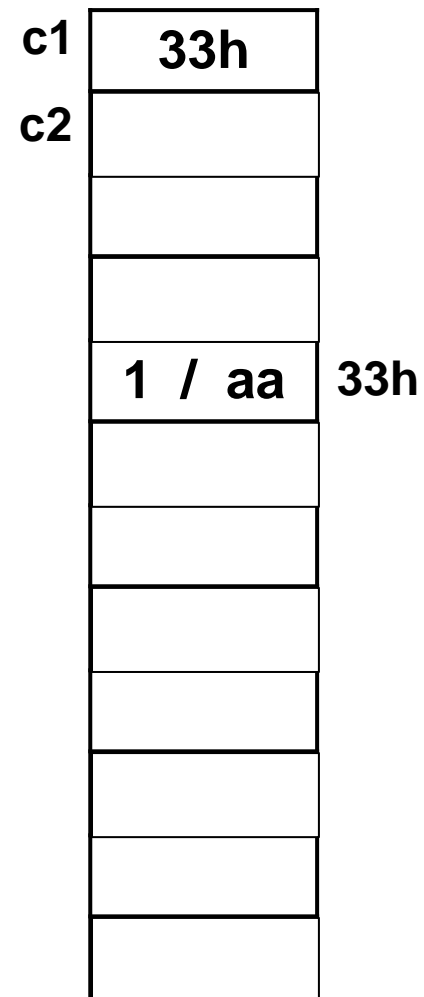
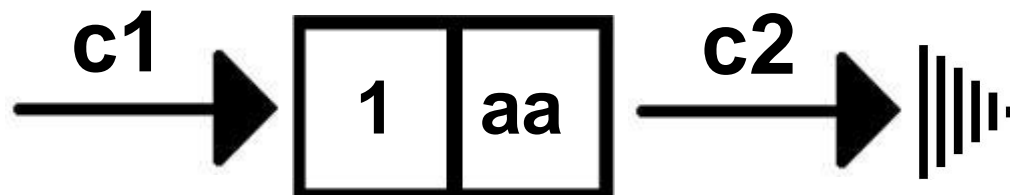
Exercício

- Mostre a execução do programa abaixo

```

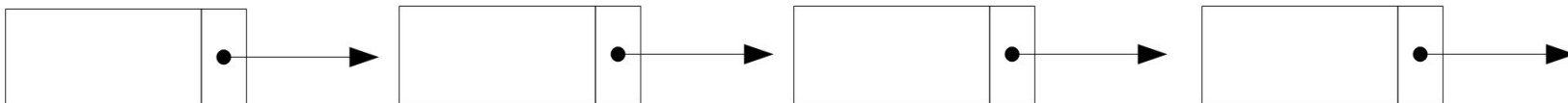
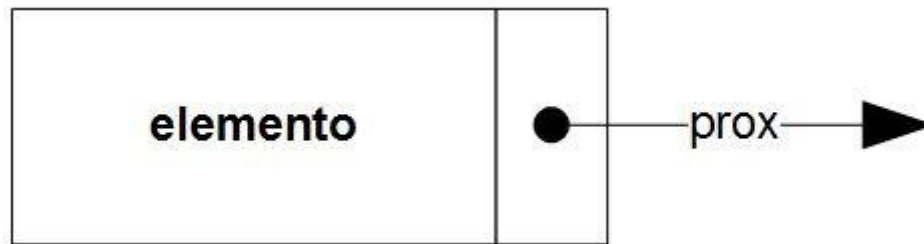
...
Cliente c1 = new Cliente(1, "aa");
Cliente c2 = null;
c2 = c1;
c2 = null;
...

```



Exercício

- Crie uma classe célula contendo os atributos elemento (inteiro) e prox (apontador para outra célula)



Exercício

- Crie uma classe célula contendo os atributos elemento (inteiro) e prox (apontador para outra célula)

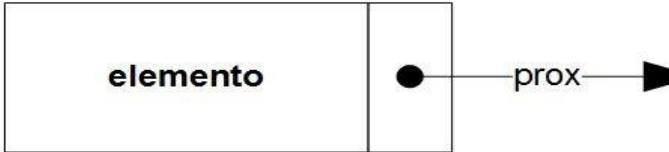
```
class Celula
{
    private int elemento;
    private Celula prox;

    public Celula(int elemento)
    {
        this.elemento = elemento;
        this.prox = null;
    }

    public Celula()
    {
        this.elemento = 0;
        this.prox = null;
    }

    public Celula Prox
    {
        get { return prox; }
        set { prox = value; }
    }

    public int Elemento
    {
        get { return elemento; }
        set { elemento = value; }
    }
}
```



Exemplo

- Mostre o que acontece se outra classe tiver o comando

Celula tmp = new Celula(3).

```
class Celula
{
    private int elemento;
    private Celula prox;

    public Celula(int elemento)
    {
        this.elemento = elemento;
        this.prox = null;
    }
    ...
}
```

Exemplo

- Mostre o que acontece se outra classe tiver o comando *Celula tmp = new Celula(3).*

```
class Celula
{
    private int elemento;
    private Celula prox;

    public Celula(int elemento)
    {
        this.elemento = elemento;
        this.prox = null;
    }
    ...
}
```

